

KOMUNIKASI KELOMPOK PADA *GAME ONLINE* “MOBILE LEGENDS” DI LINGKUNGAN PERTEMANAN



SKRIPSI

Moch Satya Anugrah Ridwan

00000041540

PROGRAM STUDI STRATEGI KOMUNIKASI

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

KOMUNIKASI KELOMPOK PADA *GAME ONLINE* “MOBILE LEGENDS” DI LINGKUNGAN PERTEMANAN



Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Moch Satya Anugrah Ridwan

00000041540

**PROGRAM STUDI STRATEGI KOMUNIKASI
ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Moch Satya Anugrah Ridwan

Nomor Induk Mahasiswa : **00000041540**

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends”* di Lingkungan Pertemanan

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Desember 2023



Moch Satya Anugrah Ridwan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul
Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends”* di
Lingkungan Pertemanan

Oleh
Nama : Moch Satya Anugrah Ridwan
NIM : 00000041540
Program Studi : Strategic Communication
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 4 Desember 2023

Pembimbing



2023.12.0

709:59:59

+07'00'

Dr. Tangguh Okta Wibowo.S.Hum., M.A.
0320109004

Ketua Ilmu Program Studi Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun. M.Si.
0304078404

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends”* di
Lingkungan Pertemanan

Oleh
Nama : Moch Satya Anugrah Ridwan
NIM : 00000041540
Program Studi : Strategic Communication
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 18 Desember 2023
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Nathaniel Antonio P, S.Psi., M.I.Kom.
0417108507

Penguji



Charlie Tjokrodianta, S.Kom., M.Sc.
0324098002

Pembimbing



Dr. Tangguh Okta Wibowo.S.Hum., M.A.
0320109004

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun. M.Si.
0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch Satya Anugrah Ridwan

NIM : 00000041540

Program Studi : Strategic Communication

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Komunikasi Kelompok Pada *Game Online "Mobile Legends"* di Lingkungan Pertemanan

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Desember 2023

Yang menyatakan,



Moch Satya Anugrah Ridwan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. karena atas Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends”* di Lingkungan Pertemanan” dengan baik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Proses penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta dorongan dari berbagai pihak yang dengan tulus dan ikhlas membantu peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Mengucapkan terima kasih

- a. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
- c. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
- d. Dr. Tangguh Okta Wibowo. S.Hum. M.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
- e. Orang tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- f. Pacar saya yang selalu menemani saya selama pengerjaan skripsi ini
- g. Teman – teman saya yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini.

Tangerang, 4 Desember 2023



Moch Satya Anugrah Ridwan

Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends”* di

Lingkungan Pertemanan

Moch Satya Anugrah Ridwan

ABSTRAK

Komunikasi dalam Kelompok saat bermain merupakan pondasi utama dalam *Mobile Legends* untuk mencapai tujuan. Selama bermain akan ada hal – hal yang terjadi sehingga emosi positif dan negatif muncul. Emosi negatif seringkali menjadi bagian terbesar saat bermain *Mobile Legends* salah satu bentuk dari emosi negatif adalah *verbal abuse*. Ada motif dibalik kenapa adanya *verbal abuse* kepada tim atau lawan, adanya perbedaan respon terhadap rekan tim atau lawan seperti jika dilakukan kepada lawan akan menjadi pertengkaran sedangkan ke rekan tim hanya menjadi candaan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok didalam sebuah tim berjalan saat adanya *verbal abuse* didalamnya. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi deskripsi untuk mengetahui persepsi dari informan. Pada penelitian ini ditemukan bahwa komunikasi dalam sebuah tim sangat penting dan komunikasi adalah alat tukar informasi untuk keakraban sebuah tim. Dalam permainan terjadi emosi positif ataupun negatif seperti emosi positif bahagia main bareng tim atau emosi negatif seperti marah ataupun melakukan *verbal abuse*. Kesimpulan yang didapat adalah walaupun terjadi emosi negatif dan melakukan *verbal abuse* sebuah tim akan tetap bermain bersama karena sudah akrab satu sama lain dan mereka tau batasan apa yang tidak harus mereka lakukan.

Kata kunci: Komunikasi Kelompok, Emosi, *verbal abuse*

Group Communication in the Online Game "Mobile Legends" in a Friends Environment

Moch Satya Anugrah Ridwan

ABSTRACT

Communication within a group during gameplay serves as the primary foundation in Mobile Legends to achieve objectives. While playing, various situations arise, giving rise to both positive and negative emotions. Negative emotions often constitute a significant part of playing Mobile Legends, and one manifestation of such negativity is verbal abuse. There are motives behind the occurrence of verbal abuse towards teammates or opponents and different responses emerge when directed towards opponents, leading to disputes, while the same behavior towards teammates remains more lighthearted, turning into jest. The purpose of this study is to find out how group communication in a team runs when there is verbal abuse in it. The study employs a descriptive phenomenological method to explore the perception of the participants. The findings reveal that communication within a team is crucial, serving as an information exchange tool for team cohesion. Emotion during gameplay inevitably encompasses both positive emotions, such as the joy of playing together with the team, including anger of the use of verbal abuse. The conclusion drawn is that despite the occurrence of negative emotions and verbal abuse, a team continues to play together due to familiarity among members and they are aware of the boundaries that should not be crossed.

Keywords: Group Communication, Emotion, verbal abuse

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT</i> | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR BAGAN..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian | 7 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.5 Kegunaan Penelitian | 7 |
| 1.5.1 Kegunaan Akademis | 7 |
| 1.5.2 Kegunaan Praktis..... | 8 |
| 1.5.3 Kegunaan Sosial | 8 |
| 1.5.4 Keterbatasan Penelitian..... | 8 |
| BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP..... | 9 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 9 |
| 2.2 Landasan Konsep | 14 |
| 2.2.1 Komunikasi Kelompok..... | 14 |
| 2.2.2 <i>Game Online MOBA</i> | 18 |
| 2.2.3 <i>Mobile Legends</i> | 19 |
| 2.2.4 Lingkungan Pertemanan..... | 20 |
| 2.2.5 Emosi..... | 20 |
| 2.2.6 <i>Toxic Behavior</i> | 22 |
| 2.2.7 <i>Verbal Abuse</i> | 23 |
| 2.3 Alur Penelitian | 24 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 26 |

| | | |
|-----------------------|--|-----------|
| 3.1 | Paradigma Penelitian | 26 |
| 3.2 | Jenis dan Sifat Penelitian | 27 |
| 3.3 | Metode Penelitian | 27 |
| 3.4 | Informan | 29 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 29 |
| 3.5.1 | Data Primer | 30 |
| 3.6 | Keabsahan Data | 30 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 31 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 33 |
| 4.1 | Subjek/Objek Penelitian | 33 |
| 4.1.1 | Gambaran Umum Boismortier (MR) | 33 |
| 4.1.2 | Subjek Penelitian | 34 |
| 4.2 | Hasil Penelitian | 36 |
| 4.2.1 | Deskripsi Tematis | 36 |
| 4.2.2 | Deskripsi Tekstural | 37 |
| 4.2.3 | Deskripsi Struktural | 53 |
| 4.3 | Pembahasan | 67 |
| 4.3.1 | Sintesis Deskripsi Tekstural dan Struktural | 68 |
| 4.3.2 | Keabsahan data | 76 |
| BAB V | SIMPULAN DAN SARAN | 79 |
| 5.1 | Simpulan | 79 |
| 5.2 | Saran | 80 |
| 5.2.1 | Saran Akademis | 80 |
| 5.2.2 | Saran Praktis | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 81 |
| LAMPIRAN | | 84 |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2 1: Penelitian Terdahulu..... | 12 |
| Tabel 3 1: Informan..... | 29 |
| Tabel 3 2: Data Psikolog..... | 31 |
| Tabel 4 1: Deskripsi Tekstural Gabungan Informan Penelitian..... | 50 |
| Tabel 4 2: Deskripsi Struktural Gabungan Informan Penelitian..... | 62 |
| Tabel 4 3: Pembagian & Contoh..... | 68 |
| Tabel 4 3: Composite Gabungan Tekstural dan Struktural..... | 69 |



UMMN

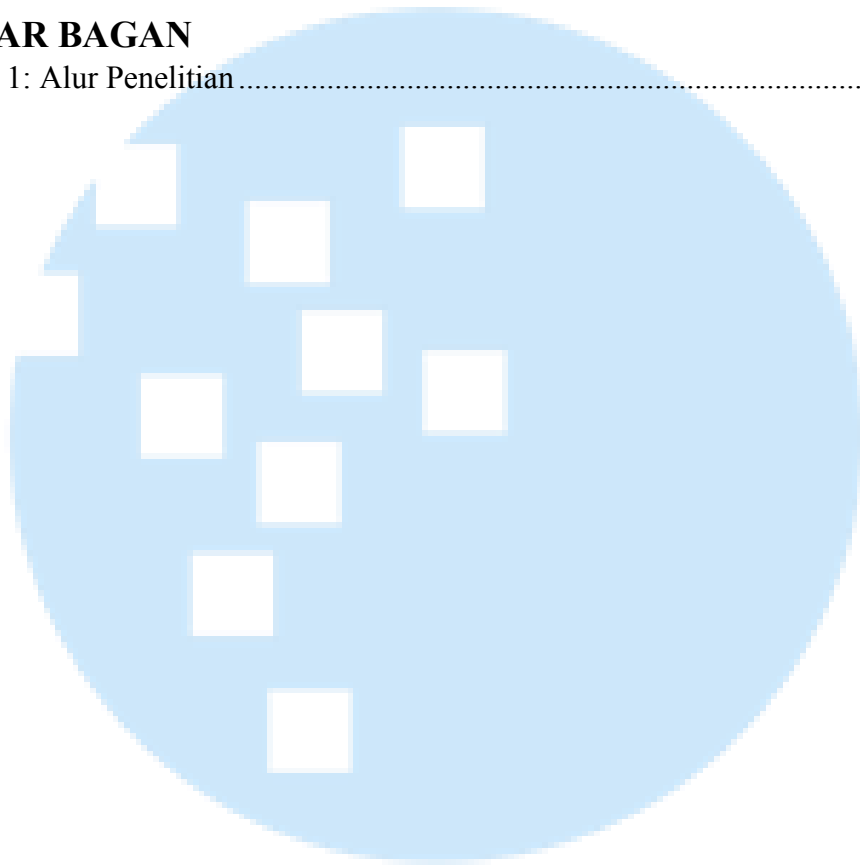
UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Bagan 2 1: Alur Penelitian 25



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran A. Turnitin | 83 |
| Lampiran B. Pertanyaan Wawancara | 84 |
| Lampiran C. Foto dan Transkrip Informan | 85 |
| Lampiran D. Foto dan Transkrip Keabsahan Data | 137 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA